

**O conceito de dispositivo e análise fílmica:  
reflexões sobre a quebra da “ilusão de realidade” em  
Cópia Fiel de Abbas Kiarostami**

*The concept of device and filmic analysis:  
reflections on breaking the "illusion of reality" in  
Copie Conforme of Abbas Kiarostami*

Daniela de Paula GOMES<sup>1</sup>

## **Resumo**

Temos como objetivo deste trabalho discutir o cinema enquanto um dispositivo partindo da observação de alguns elementos que contribuem para o efeito de verossimilhança com o real que o cinema proporciona analisando-os segundo o conceito de dispositivo foucaultiano trabalhado em Giorgio Agamben e Gilles Deleuze. Para tal, escolhemos refletir sobre alguns elementos do filme *Copie Conforme*, em português *Cópia Fiel*, de Abbas Kiarostami, de forma a buscar uma aplicação do conceito trabalhado.

**Palavras-chave:** Dispositivo. Cinema. Kiarostami. Deleuze. Agamben.

## **Abstract**

We aim to discuss the cinema as a *device* from the observation of some elements that contribute to the illusion of reality that cinema can provides, by analyzing them according to the concept of Foucault's device worked in Giorgio Agamben and Gilles Deleuze. To this end, we chose to reflect on some elements of the film *Copie Conforme* of Abbas Kiarostami, in order to pursue an application of the concept.

**Keywords:** *Device*. Cinema. Kiarostami. Deleuze. Agamben.

## **Introdução**

Desde a primeira exibição do cinematógrafo dos irmãos Lumière, em 1895 até os dias atuais, a “ilusão de realidade” provocada pelas imagens em movimento suscitam debates e reflexões nos estudos sobre Cinema. Na contemporaneidade, com o crescente

---

<sup>1</sup> Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Temporalidades na Universidade Federal de Ouro Preto/MG. E-mail: danielapaulagomes@gmail.com

avanço tecnológico que a indústria cinematográfica experimenta, a potência do cinema em simular o real com maior perfeição se intensifica. O constante uso do CGI<sup>2</sup> e seu aperfeiçoamento, o 3D que vem ganhando espaços ainda maiores nas salas de exibição do mundo e, até mesmo, a captura de movimento<sup>3</sup> que transforma atores humanos em réplicas perfeitas de animais, robôs e etc., lega ao cinema o status de grande reprodutor do real; ainda que estejam cada vez mais transparentes os mecanismos de manipulação das realidades colocadas em cena.

Na contrapartida dessas grandes produções de avanços tecnológicos cada vez mais aprimorados, alguns filmes se dedicam a questionar o uso do dispositivo tecnológico enquanto um captador do real e problematizam em suas projeções a característica tão primariamente legada ao cinema de “janela”<sup>4</sup> para o real. Todo o aparato tecnológico do cinema começa a ser utilizado para deixar ainda mais confusas essas fronteiras entre o real e o ilusório.

É importante frisar que tal discussão permeia os debates sobre teoria e prática do cinema desde sua primeira exibição e seus primeiros elogios enquanto uma arte do real. O próprio conceito da tela de exibição como “janela para o real” foi a propulsora de debates intensos, especialmente entre teóricos e críticos de cinema franceses, que passaram a debater o específico fílmico – a expressividade da câmera cinematográfica, o movimento e a montagem – em suas possibilidades de mascarar ou escancarar a intervenção humana nos filmes.

A ilusão de real que o cinema carrega desde sua origem se relaciona ao processo fotográfico que evidenciaria a imagem exata do objeto que representa por ser constituída, captada, em um processo em que “um objeto cria sua própria imagem pela ação da luz sobre o material sensível.” (DEREN, 1960 *apud* XAVIER, 2005: 16). Para o cinema, essa capacidade de representação se intensifica com a introdução do

---

<sup>2</sup> “O CGI é uma sigla em inglês para o termo *Computer Graphic Imagery*, ou seja, imagens geradas por computador, a famosa computação gráfica. O termo se refere a todas as imagens geradas através de computadores feitas em três dimensões, com a profundidade de campo sendo possível graças apenas à computação.” Cf. Matéria completa: < <http://canaltech.com.br/o-que-e/software/O-que-e-CGI-e-computacao-grafica/#ixzz3jkiS65GI>>.

<sup>3</sup> A captura de movimento, ou o mocap, é o termo utilizado para especificar a gravação do movimento humano e sua transposição para o formato digital. Muito utilizado para a confecção de jogos, a técnica se popularizou no cinema com o trabalho feito no filme *O Senhor dos Anéis*, de Peter Jackson. No filme, o personagem Gollum, foi construído a partir da captura de movimento do ator Andy Serkis.

<sup>4</sup> “(...) o retângulo da imagem é visto como uma espécie de janela que abre para um universo que existe em si e por si, embora separado do nosso mundo pela superfície da tela.” Cf. XAVIER, Ismail. 2005, p. 22.

movimento. A teoria semiótica, em especial a que se baseia nos escritos de Peirce, tem contribuído para o desenvolvimento de trabalhos que se atentam para o entendimento de como as imagens cinematográficas são percebidas, “buscando os códigos responsáveis pelo seu significante” (XAVIER, 2005: 18). Contudo, nos atentamos aqui à dimensão mais prática do efeito de realidade que se constrói partindo de uma possível “fidelidade de reprodução de certas propriedades visíveis do objeto” (IDEM). O que coloca em questão os modos como essa fidelidade é evidenciada ou mascarada.

Deixar claro que o material fílmico é, antes de um reflexo do real, um produto construído e pensado minunciosamente por humanos, retira do cinema seu status de arte do real. Conseqüentemente, quando um cineasta escolhe expor todos os mecanismos de produção do seu filme, quebra-se um contrato antes implícito entre o espectador<sup>5</sup> de cinema e o diretor de imersão total na sala de cinema – instaura-se um incômodo profundo no público da sala escura.

Na esteira de todas estas discussões, o conceito de dispositivo, em especial o foucaultiano, tem contribuído para pensar o cinema não enquanto uma arte pura do real, mas como um aparato que se utiliza de certo grau de realidade e que não se atém a ela enfatizando sua liberdade de jogar com o material que produz.

Neste trabalho, temos como objetivo discutir o cinema enquanto um dispositivo partindo da reflexão e observação de alguns elementos que contribuem para o efeito de verossimilhança com o real que o cinema proporciona analisando-os segundo o conceito de dispositivo foucaultiano trabalhado em Giorgio Agamben (2005) e Gilles Deleuze (1989) nos textos “O que é um Dispositivo?”, homônimos. Para tal, escolhemos refletir sobre alguns elementos do filme *Copie Conforme*, em português *Cópia Fiel*, de Abbas Kiarostami. Lançado em 2010, este filme de Kiarostami, bem como outros de sua cinematografia, consegue demonstrar, desde o início de sua projeção, todos os aspectos de sua construção. O diretor deixa evidente que tudo o que coloca é notadamente pensado e estruturado. Ele não deixa espaços para uma imersão do espectador que poderia, em determinado momento da projeção, se apagar com tamanha ilusão de semelhança pura com qualquer situação cotidiana. Durante toda a projeção, o sentimento que prevalece no espectador é de total desconhecimento: o próprio real do filme, seu real diegético, é totalmente desconstruído.

Para Kiarostami, o aparato cinematográfico é, antes de um captador do real, um dispositivo de desconstrução e recriação. O seu cinema não é “transparente”. Não obedece a regras pré-estabelecidas que elevariam o produto final a um grau elevado de ilusão do real. O conceito de dispositivo foucaultiano, grosso modo definido como um conjunto de regras que age sobre seres humanos e instituições, quando se distancia dessa definição primária e reducionista enriquece a análise e percepção de produtos cinematográficos que procuram “quebrar” e subverter regras pré-estabelecidas; criando uma nova situação discursiva e narrativa.

## **1 Mas afinal, por que discutir o conceito de dispositivo?**

O conceito de dispositivo ganha fôlego nos estudos de cinema na década de 1970 através dos estudos de recepção e condição específica do espectador, que se aproximaria de um estado de sonho ou da alucinação; e dos estudos críticos à “estética da transparência” adotada por um certo cinema clássico (XAVIER, 2005). Para as discussões propostas nos limites deste trabalho, a utilização do conceito de dispositivo inserido nos debates sobre a transparência da imagem fílmica, ou a sua opacidade, são mais relevantes. Compreendemos o dispositivo não só em sua dimensão técnica – o aparato cinematográfico – mas o filme em todo o seu processo de produção.

Uma estética da transparência seria uma tendência estética geral a criar um tipo de cinema “transparente” ao mundo representado. Segundo Jacques Aumont e Michel Marie (2003), um cinema “transparente” seria “um cinema em que o trabalho significativo, o enquadramento, a montagem e a interpretação do autor sejam quase imperceptíveis como tais, e se deixem, de certo modo, esquecer em prol de uma ilusão de realidade acrescida” (p. 292). Assim, determinadas regras deveriam ser seguidas para se obter um efeito máximo de real nas projeções: o cuidado do ator em evitar olhar para a câmera; uma montagem que não abusasse de corte rápidos e fora do eixo da imagem para não descolar a sequência de fotografias enfatizando sua manipulação, dentre outros aspectos, são elementos da linguagem cinematográfica que permitiriam a narrativa fílmica a manter sua ilusão de realidade.

O dispositivo no cinema é tratado muitas vezes como um propulsor do efeito janela (para o real) - e nessa vertente um conjunto de práticas são analisadas e questionadas. Mas perceber o dispositivo apenas como um regulador se distancia das

definições propostas por Agamben (2005) e Deleuze (1989). E é aí que encontramos o cerne dos debates que questionavam a estética da transparência no cinema: porque o aparato fílmico não encerra na ilusão do real todas as suas possibilidades. A imagem cinematográfica é composta por elementos de naturezas múltiplas e de potencialidades distintas. Desse modo, resgatar o conceito foucaultiano nos direciona para a compreensão do cinema enquanto um meio multidimensional: não só narrativa, discurso, movimento; mas todo este emaranhado em sua heterogeneidade.

Resgatamos na discussão de Deleuze a multidimensionalidade que o dispositivo assume, o que se distancia de uma aplicação do conceito de dispositivo no cinema como uma dimensão estritamente tecnológica. Deleuze explora o conceito propondo uma definição que absorve dos trabalhos de Michel Foucault:

Mas o que é o dispositivo? É antes de mais nada um emaranhado, um conjunto multilinear. Ele é composto de linhas de natureza diferente. E estas linhas do dispositivo não cercam ou não delimitam sistemas homogêneos, o objeto, o sujeito, a língua, etc., mas seguem direções, traçam processos sempre em desequilíbrio, às vezes se aproximam, às vezes se afastam umas das outras. (DELEUZE, 1989:1)

Para pensar o cinema como um dispositivo e problematizar a sua capacidade de criar ilusões do real, é preciso atentar para o seu conjunto multilinear. Cinema não é feito somente de captação de imagens. A produção cinematográfica, especialmente na contemporaneidade, envolve uma série de etapas que estão ligadas às especificidades do cinema: criação de roteiro, decupagem<sup>6</sup> do roteiro, estruturação da fotografia, *mise-en-scène*, figurino, direção de atores, entre tantos outros elementos de estética e narrativa. O filme, como um produto final deste processo, quando analisado tende em vista somente um de seus elementos (linhas do dispositivo), perde sua heterogeneidade e passa a encerrar o objeto em linhas homogêneas – o exato oposto do conceito proposto por Foucault.

Não estamos dizendo aqui que a escolha de uma linha específica para análise seja inadequado. Quando o cinema passa a ser pensado enquanto um dispositivo, ainda que um elemento se sobressaia sobre os demais em uma análise futura, todo um sistema de imbricações com outros elementos, outras linhas desse dispositivo, devem ser

---

<sup>6</sup> A decupagem de um filme é sua transferência de um material em texto, o roteiro, para uma linguagem audiovisual. É a organização do filme em seus planos, sequências, definição dos movimentos de câmera, etc.

consideradas. Um exemplo rápido: se tomássemos como interesse de análise o filme *Elephant*<sup>7</sup>, de Gus Van Sant, partindo de questões acerca dos modos com que o diretor utiliza a câmera, os seus enquadramentos, para evidenciar uma crítica que se constrói em todo o filme sobre o trato midiático do acontecimento traumático em Columbine, precisamos nos atentar para as relações estreitas que o enquadramento, as escolhas de colocar não-atores em cena e de não utilizar roteiros pré-estabelecidos, entre outros elementos, possuem e como elas determinam o produto final.

O esforço em pensar as linhas que compõem o cinema na qualidade de um dispositivo múltiplo, evitando reduções homogêneas e generalizações, evita que o conceito seja aplicado enquanto uma universalização.

Deleuze completa:

Os dispositivos têm portanto como componentes linhas de visibilidade, de enunciação, linhas de força, linhas de subjetivação, linhas de ruptura, de fissura, de fratura, e todas se entrecruzam e se misturam, de modo que umas repõem as outras ou suscitam outras, através de variações ou mesmo de mutações de agenciamento. Duas consequências importantes decorrem disto para uma filosofia dos dispositivos. A primeira é o repúdio aos universais. O universal na verdade não explica nada, é ele que deve ser explicado. Todas as linhas são linhas de variação, que não têm nem mesmo coordenadas constantes. O Uno, o Todo, o Verdadeiro, o objeto, o sujeito, não são universais, mas processos singulares, de unificação, de totalização, de verificação, de objetivação, de subjetivação imanentes a um determinado dispositivo. E ainda, cada dispositivo é uma multiplicidade na qual operam determinados processos em devir, distintos daqueles que operam em outro. (DELEUZE, 1989:3).

Pensando os elementos cinematográficos como linhas de variação, evitando universalizações sobre suas composições, retiramos do conceito que um mesmo elemento, qual seja o elemento tecnológico, a câmera cinematográfica, ou outro que se destaque na análise, não apresenta coordenadas semelhantes quando aplicados em objetos distintos. O que nos leva a considerar que em um mesmo filme, e radicalmente em filmes distintos, determinados elementos se sobressaem na análise. E não se repetem quando vistos sobre perspectivas distintas. Se nos propomos a pensar a ruptura de um

---

<sup>7</sup> Elefante é um filme de 2003 do cineasta Gus Van Sant. O filme é baseado no tiroteio no Instituto Columbine, na cidade de Littleton, no Colorado, E.U.A, que aconteceu no dia 20 de abril de 1999. Dentre as preocupações do diretor em eliminar toda a dramatização do evento e relativizar toda a explicação ao acontecimento, o filme surge enquanto uma provocação aos veículos midiáticos que transmitiram, sem restrições, todo o desenrolar do acontecimento.

modelo de transparência da imagem cinematográfica em determinados cineastas, temos de enfatizar que o processo não se realiza de modo semelhante em todos os filmes, em todas as situações. O próprio processo de repensar a potência e a expressividade da imagem cinematográfica se encaixa na compreensão das linhas que compõem o dispositivo enquanto linhas de ruptura, de variações.

Giorgio Agamben (2005), preocupado em estabelecer uma origem para o conceito de dispositivo de Michel Foucault chega a um breve resumo enfatizando questões que nos são caras para pensar o cinema: são eles “o dispositivo como uma rede de relações” e que essas relações são “relações de poder”. Resumindo brevemente alguns pontos levantados por Foucault em uma entrevista de 1977, Agamben pontua:

1) É um conjunto heterogêneo, que inclui virtualmente qualquer coisa, linguístico e não linguístico no mesmo título: discursos, instituições, edifícios, leis, medidas de segurança, proposições filosóficas etc. O dispositivo em si mesmo é a rede que se estabelece entre esses elementos.

2) O dispositivo tem sempre uma função estratégica concreta e se inscreve sempre em uma relação de poder. (AGAMBEN, 2005: 9-10) **(Grifos nossos).**

Pensar o cinema como uma rede imbricada de relações, e que essas relações são ligações de poder, em um sentido de regulação não estrita (que não cria ligações homogeneizantes e redutoras entre os elementos do dispositivo), nos direciona para as discussões sobre o potencial de certa ilusão do real. A estética da transparência, que discutimos anteriormente, se efetiva como uma rede que relaciona elementos estéticos e narrativos do cinema visando conseguir um efeito máximo de realidade. As relações entre estes elementos são relações de poder: agem buscando regular uma prática e alcançar um efeito; e implicam que sejam seguidas determinadas regras para que se efetive o efeito de real. Na contrapartida, subverter esta estética e problematizar uma expressividade máxima da imagem cinematográfica, é também evidenciar as relações de poder que permeiam o cinema.

O termo dispositivo, segundo as proposições de Agamben (2005), “parece se referir à disposição de uma série de práticas e de mecanismos (ao mesmo tempo linguísticos e não linguísticos, jurídicos, técnicos e militares) com o objetivo de fazer frente a uma urgência e de obter um efeito” (p.11). Nesse sentido, quando localizamos o cinema do diretor Abbas Kiarostami como filmes que questionam e problematizam uma

celebração da imagem cinematográfica em sua potência de “semelhança com o real”, devemos nos atentar para as práticas que ele efetua em seu fazer cinematográfico para alcançar um efeito que se distancia de um cinema do real.

## **2 *Cópia Conforme*: o cinema não é a cópia do real?**

*Cópia Fiel* recebe o título homônimo ao livro de seu personagem principal James Miller. Viajando para a Itália para lançar a tradução de seu livro, James conhece Elle (Juliette Binoche) que sai com ele no dia seguinte à sua palestra para tomar um café e discutir sobre o seu livro. Mas logo que James e Elle iniciam o seu passeio, a relação dos personagens se transforma e o espectador não consegue mais delimitar as bases daquele relacionamento. Fica complicado para o espectador estabelecer o tema do filme, ou mesmo lhe fica negado a possibilidade de prever os acontecimentos partindo de uma estrutura comum que não foi anunciada. Definir do que se trata o filme de Kiarostami é tarefa difícil e é quase que uma tentativa reducionista. Porque, ao longo da projeção, o filme de Kiarostami são vários e não só mais um.

Procuramos explorar com a análise do filme os mecanismos utilizados pelo diretor para problematizar uma certa imagem do cinema como um reflexo do real. O que surge como mote de nossa proposta são as evidências de manipulação do real. Uma manipulação que escapa a uma tentativa de verossimilhança que, ao final, consegue mesmo embaralhar as percepções do espectador sobre o próprio real do filme, o real diegético. Tal proposta nos aproximaria das possibilidades de pensar o cinema como um dispositivo no conceito colocado por Foucault e explorado por Deleuze e Agamben.

O filme de Kiarostami tem início com um plano americano fixo, com a câmera posicionada de frente para uma mesa com microfones e alguns livros expostos. O som de vozes parece se colocar atrás desta câmera, dando uma impressão de plateia para o evento que vai se realizar ali. Mas o evento não se inicia de imediato. A câmera permanece ligada enquadrando um espaço sem nenhum personagem. Ela espera a cena começar. Em seguida, entra pelo lado esquerdo da tela um personagem que anuncia o atraso do autor do livro e, enquanto ele ainda termina sua fala, o autor aparece e a câmera corta para o contracampo da cena anterior. Nesse simples ato de posicionar a câmera e enquadrar um determinado espaço, com um som de fundo que sugere uma espera, Kiarostami apresenta as questões que ditam todo o seu filme.

A espera para que algo aconteça logo no início do filme evidencia o lugar da câmera cinematográfica na realização. E ela não se coloca a serviço dos eventos que se desenvolvem. Ao contrário, o diretor escolhe evidenciar que tudo o que se desenrola a seguir foi pensado, construído, demarcado. A câmera é quase um personagem no filme de Kiarostami. Ela se faz presença. E nesse ponto a semelhança que o enquadramento inicial guarda com a sala de projeção do cinema não é insignificante. Assistindo àquele plano, fica estabelecido o nosso lugar como espectadores. O som no contracampo é o som da própria plateia do cinema que aguarda pelo começo do filme. Mas a imersão que o cinema proporciona é quebrada. O espectador do cinema está diante de uma construção, não de uma ficção que se aproximaria tanto do real ou proporcionaria um desligamento do real em si por algumas horas.

Kiarostami deixa à mostra os mecanismos dos quais o cinema se utiliza para efetivação de uma proximidade máxima com o real. E essa evidência não se limita à exposição do aparato tecnológico. Ao longo do filme, o roteiro, a atuação dos personagens, e toda a composição de quadro são utilizados como elementos que escancaram toda a sua posição do real do filme. Ele evidencia a rede de relações que estes elementos estabelecem entre si dentro da projeção. E radicaliza, sobretudo, a relação de poder que esses elementos exercem uns sobre os outros. Especialmente no que diz respeito a relação do roteiro e sua decupagem.

Os dois personagens iniciam uma viagem de carro para uma cidade vizinha. O espectador não sabe muito daquele casal, exceto que eles estão ali juntos pelo interesse em discutir o livro de James. E, no começo da viagem, é exatamente o que eles fazem. Mas o diálogo que se estabelece dentro do carro, sobre o que seria ou não original e sobre o status de arte que certas cópias adquirem (notadamente o tema do livro de James), coloca o filme como uma grande evidência das possibilidades de quebra de uma originalidade. E isso fica claro com as imagens feitas partindo de dentro e de fora do carro.

Pelas janelas do carro vemos a paisagem que eles percorrem. Mas essas imagens são chapadas. São vídeos inseridos na cena por edição. Kiarostami não trabalha com as possibilidades atuais da câmera cinematográfica em fornecer uma profundidade de campo que, ainda delimitada pela natureza em 2D do cinema, possibilita uma impressão de tridimensionalidade. O diretor escolhe chapar a imagem de seu filme em sua própria constituição. O reflexo da rua no vidro dianteiro do carro também é projetado. Assim

como o filme se projeta na tela branca do cinema, as paisagens do filme também são projeções. São criações editadas.

Mais sintomático do caráter constitutivo dessas imagens é a relação do diálogo dos personagens com o que é colocado em quadro. Em determinado momento da conversa, James declara, olhando para Elle: “Talvez esta discussão esteja nos impedindo de apreciar a vista”. No momento que vira o rosto para frente, o enquadramento muda de perspectiva e passamos a ver a imagem da paisagem, do ponto de vista de quem a vê de dentro do carro, mas não como uma tomada subjetiva dos personagens. O plano é geral e a imagem de fora do veículo deixa de ser projeção. E isso acontece no momento em que o personagem insinua o que deveria acontecer. Quase como se o roteiro fosse evidenciado em seus planos de decupagem. E o procedimento se repete mais uma vez durante a viagem de carro. Na segunda, já próximo ao destino, temos uma tomada interna transformada em uma tomada do carro em seu exterior. A viagem se concretiza finalmente no enquadramento.

A montagem do filme, a organização das sequências de fotogramas em planos, é evidenciada. As regras para uma montagem invisível, que seria imperceptível e que respeitasse, em certa medida, a unidade do espaço, são subvertidas: evidenciar a montagem em um filme, o que pode acontecer com cortes mais rápidos e que não partilham o mesmo eixo dos planos que sequenciam, por exemplo, deslocam cada vez mais o filme de sua verossimilhança com o real. Contudo, em *Cópia Fiel*, esses rastros da montagem contribuem para que o espectador tenha uma dimensão, ainda que mínima, do real do próprio filme: quando os planos do interior são quebrados por uma visão do panorama da paisagem, mostrando o percurso do carro conseguimos, desse modo, dimensionar a viagem na diegese.

Mas no momento em que Kiarostami situa o seu expectador, ele transforma completamente a configuração do seu filme. Chegando na cidade vizinha, James e Elle param para um café. Sentados à mesa, os enquadramentos se alternam entre os dois em uma montagem de plano e contra-plano (ora o rosto de um, ora o rosto de outro) com o corte quase no mesmo eixo. Quando a câmera para em James, ele continua olhando para Elle quase que pela lateral da câmera. Mas quando a câmera está na personagem de Juliette Binoche, ela olha diretamente para as suas lentes. E a quebra da quarta parede acontece com um comando: Juliette, olhando para a plateia anuncia: “Vamos falar sobre

outra coisa”; e o filme se transforma a partir dessa fala. Bem como a relação dos dois personagens.

Ao final do filme, não conseguimos saber mais se os dois se conheciam. Se eram um casal há 15 anos ou a 30 minutos. Nos resta somente apreciar os vestígios tão objetivos da construção do filme por Kiarostami. A “janela para o real” que o filme insiste em subverter é, logo no plano final, a janela do hotel que os personagens escolhem para terminar o dia. E esse “local” é o pano de fundo escolhido para os créditos da produção: a janela se abre para todo os recursos que fizeram o filme ser o que é. O filme de Kiarostami, como dispositivo, é potência para uma verossimilhança que se constrói em termos diferentes dos tradicionais. Kiarostami vira a mesa e as regras do jogo.

## **Considerações finais**

Tentamos refletir neste artigo sobre as implicações em estudar o cinema enquanto um dispositivo segundo as proposições de Gilles Deleuze e Giorgio Agamben sobre o conceito do dispositivo foucaultiano. Mais do que certezas sobre a apropriação do conceito, pensar segundo esta proposição fornece novas possibilidades para a análise fílmica. Uma análise que, pensando o cinema como uma rede de relações múltiplas, se distancia de reflexões que se debruçam sobre os filmes elencando elementos isolados.

No caso específico de nossa proposta, pensar o cinema como dispositivo permite refletir sobre um determinado fazer cinematográfico que se distancia de preocupações ligadas a verossimilhança e ilusão máxima para os espectadores. No contexto atual de produção cinematográfica em que os filmes que conquistam o maior número de espectadores são notadamente os que mais trabalham com a ilusão que a sala escura pode efetivar, determinados filmes, pensados enquanto um dispositivo que evidenciaria as regras desse jogo ilusionista, são quase um respiro diante de produções que evitam incomodar a sua plateia.

O cinema volta a refletir sobre a sua prática, sobre certa ontologia da imagem cinematográfica. Colocar em evidência a construção do filme é um modo de apreciar a fundo seu status de arte. Assim como pontua James Miller, personagem de Cópia Fiel, discutindo sobre o seu livro homônimo que “O objeto não importa e sim sua percepção

dele”, pensar o cinema sobre outra perspectiva, a do dispositivo, muda completamente a compreensão sobre ele. E o debate não poderia ser mais produtivo.

## Referências

AGAMBEN, Giorgio. O que é um dispositivo? **Outra travessia**, [S.l.], n. 5, p. 9-16, jan. 2005. ISSN 2176-8552. Disponível em: <<http://periodicos.ufsc.br/index.php/Outra/article/view/12576/11743>>. Acesso em 24/08/2015.

DELEUZE, Gilles. Qu'est-ce qu'un dispositif? In: **Michel Foucault philosophe**. Rencontre internationale. Paris 9, 10, 11 janvier 1988. Paris, Seuil. 1989. Tradução de Ruy de Souza Dias.

XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência**. 3. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2005.